

# ENCYCLOPEDIA

# ZIMTANICA



"INVADER ZIM" CHARACTER MODEL/ATTITUDE REFERENCE GUIDE

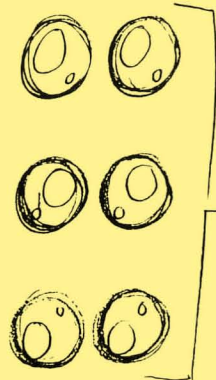
VOL. 3

DIB, GAZ, MEMBRANE, MISC.

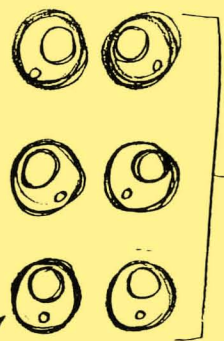


FOR ALL CHARACTERS  
WITH HIGHLIGHTS ON EYES:

눈에 하이라이트가 있는  
모든 캐릭터들



③ HIGHLIGHTS  
ALWAYS ON  
OPPOSITE  
SIDES  
하이라이트들은  
언제나 반대쪽에  
있어요.

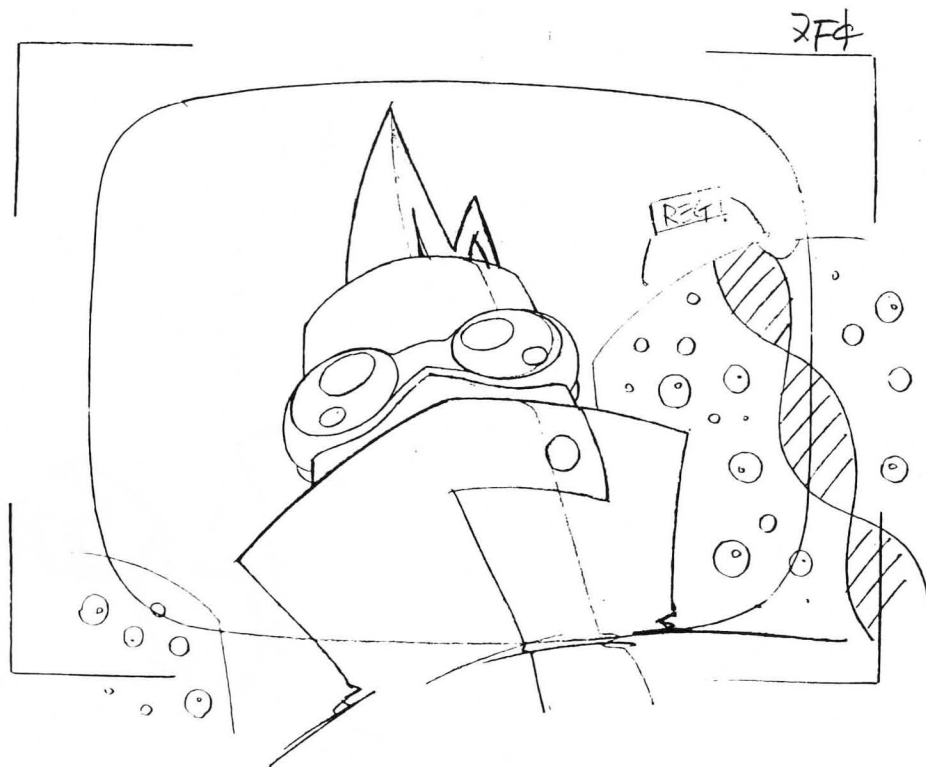


④ LOOKS  
"CROSSED"  
사팔뜨기로  
보임

DON'T STACK.  
이렇게 하지도 마세요



LESS FOREHEAD  
IN UPSHOT  
영상에서 이마가  
적게.



SC-7  
REG-7  
I/E #107B



pose 2

SC-12  
I/E #107B





좀 더 블록처럼

MORE  
BLOCKY



STRONGER  
LINE OF ACTION

더 강한 액션 라인





pose ②

SC-11  
I/E #107B



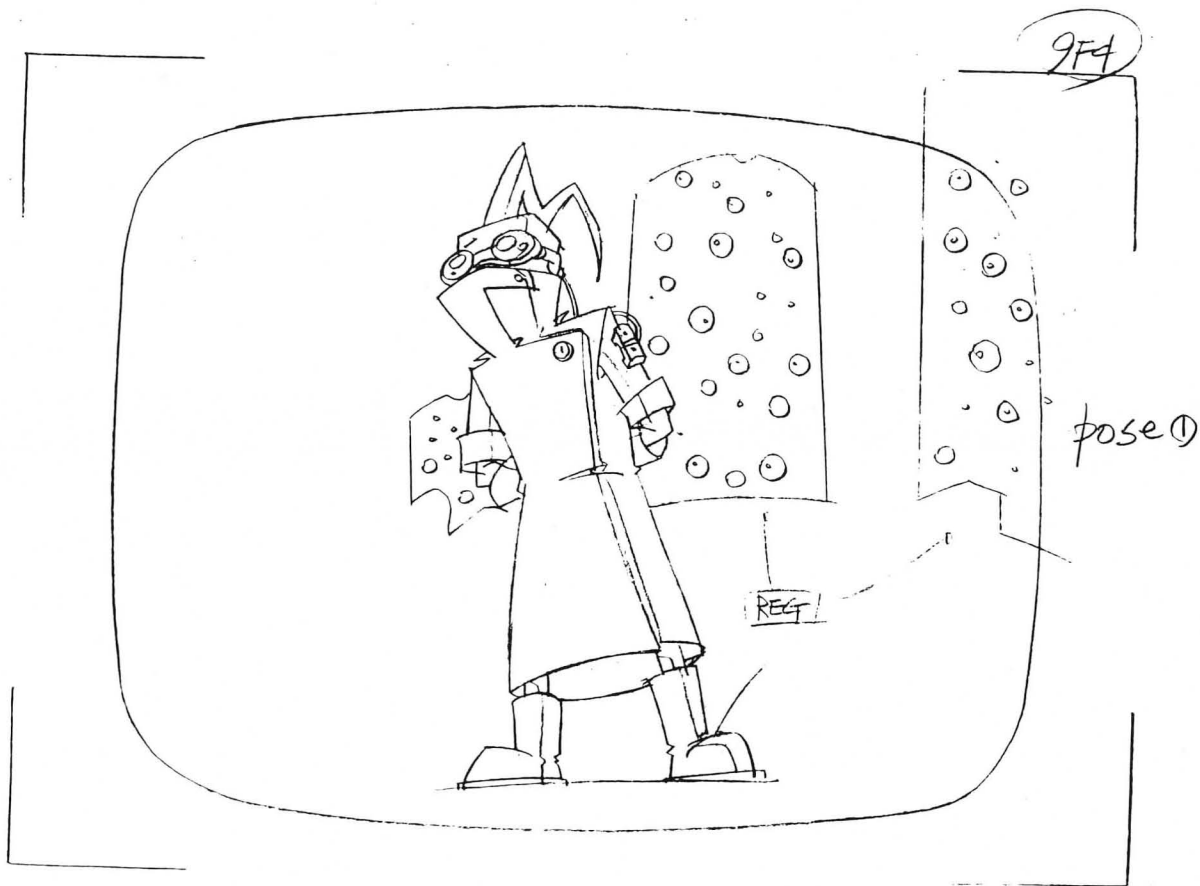
SLIGHTLY  
SMALLER  
HEAD

약간 더 작게  
그리

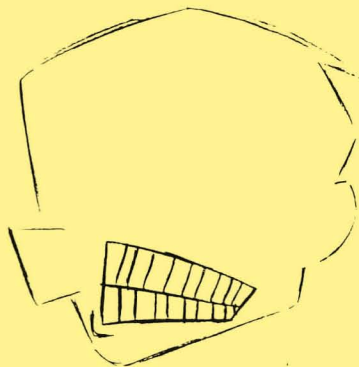
MORE GRAPHIC  
INTENSITY  
IN POSE

좀 더 강렬함 있게  
표현.  
더 그래픽으로.

X



SL-11  
PG-11  
I/E #107B



\* I KNOW THE STORYBOARD  
ARTIST SPECIFICALLY DREW  
THIS CHARACTER'S TEETH  
LIKE THIS, HOWEVER —

DO NOT INTERLOCK HUMANS'  
TEETH LIKE ZIM & THE IRKENS.  
GENERALLY, IF A HUMAN IS GRITTING  
HIS/HER TEETH, YOU CAN DRAW  
THEM LIKE THIS. (REFER TO  
DIB'S NEW MOUTH CHART FOR  
GUIDELINES)

\* 콘티 작가가 들어 이 캐릭터의 이빨을  
이렇게 그려주는 것으로 알고 있습니다, 하지만 —  
기본적으로 인간의 치아는 겹이나 엇갈린 티격임들의  
것들처럼 맞물리는 선만 보여주면 됩니다.  
일방적으로 인간이 이를 악물때는 위처럼 그려주세요  
(덜의 새로운 마우스 카트를 참고하세요)

X

pos ③



SC-14  
I-2 #107B



IN THIS SITUATION,  
YOU COULD SEPARATE  
THE TEETH LIKE THIS  
OR TREAT THEM LIKE THIS



이런 상황에서는 좌측처럼  
이빨들을 분리할 수도 있고 이것처럼 처리할 수도 있습니다.



X

pos ⑤



SL-14  
Iz #107B



X

pos ⑥



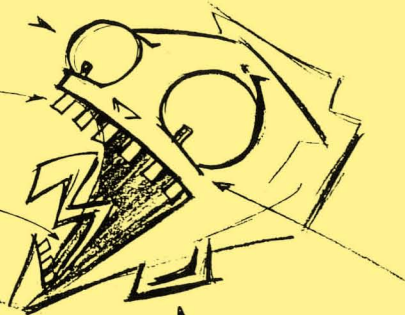
SL-14  
IZ #107B

코의 약간 튀어나옴  
BUG EYES OUT A  
BIT

TEETH SLIGHTLY  
LARGER  
이빨을 약간 더 크게

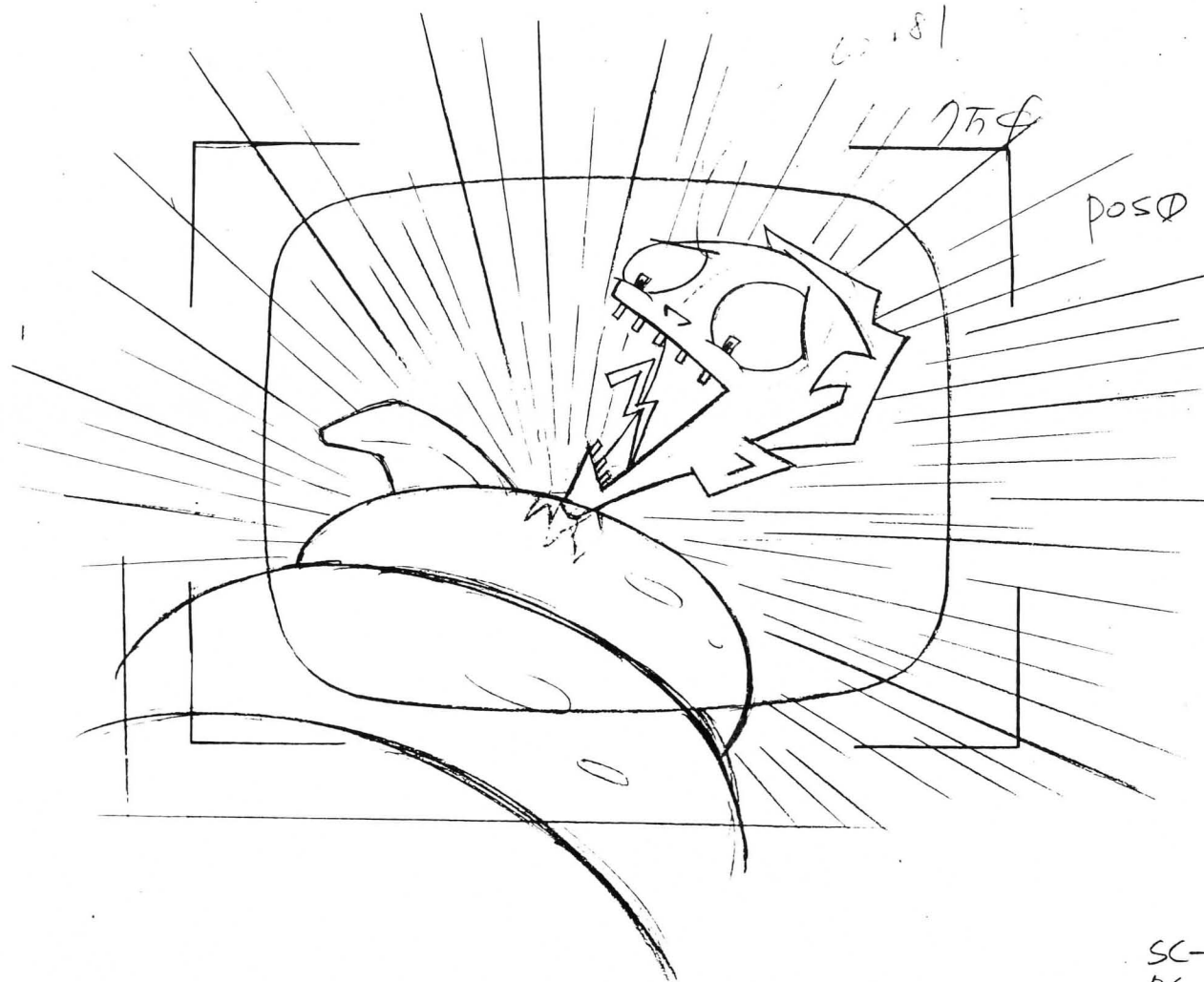
MAKE SURE TONGUE  
ALWAYS SPROUTS  
FROM THROAT

눈은 항상  
목구멍에서부터  
뛰어나게



눈 표현 라인이 꽤 직선이  
KEEP EYE EXPRESSION 되도록  
LINES PRETTY STRAIGHT

THIS IS KIND OF AN  
UPSHOT, SO I WOULD  
TILT THE EAR DOWN  
이것은 약간 일종의  
업샷이니까 귀를 아래로  
기울여주세요



60.81

754

posd

SC-31  
BG-31  
I-2 #107B

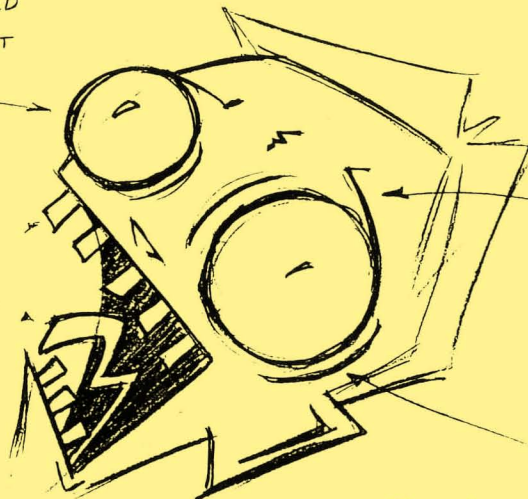
아주 사소한 것들  
SOME VERY MINOR POINTS...

IN THIS SITUATION, I WOULD  
"BUB" THE EYES OUT A BIT  
MORE

이런 상황에서 눈 좀 더  
튀어나게 하겠습니다.

TEETH AND TONGUE  
SLIGHTLY BIGGER

이빨들과 혀도  
약간 더 크게



이런 종류의 표정을 위해서라면  
눈썹 / 눈꺼풀 라인을 약간  
커브하게 해도 됩니다.

YOU CAN  
SLIGHTLY CURVE THE  
"EYE BROW/LID" - LINE  
FOR THIS KIND OF  
EXPRESSION

IN A SITUATION LIKE  
THIS, WHERE THE  
CHARACTER IS PRETTY  
FREAKED OUT, YOU CAN  
DRAW THESE LINES  
AROUND SIDES OF EYES.

이런 경우처럼  
캐릭터가 미친 듯  
놀라운 경우에는,  
눈들 주위에 라인들을  
그려 주 있습니다

BUT ALL IN ALL, A FINE LAYOUT...

하지만 전체적으로, 좋은 레이아웃이었어요...



pos ②

SC-31

I-2#107B



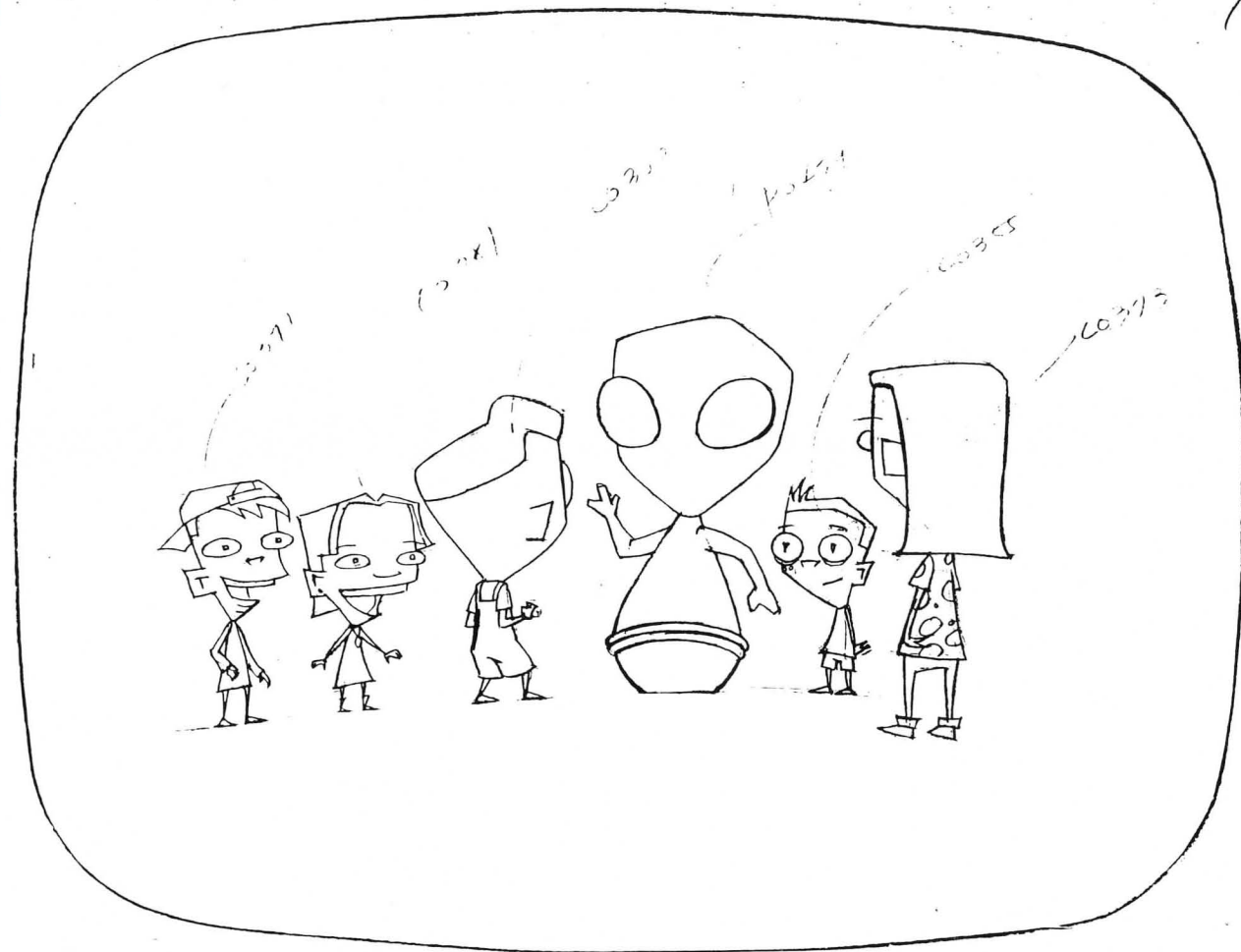


GENERALLY, YOU WANT  
TO KEEP THE TOP LINE  
OF THE SMILE PRETTY  
STRAIGHT

미소선은 입의 맨 위 라인들은  
일반적으로 직선으로 유지하세요.



12b4



SC-52A  
BG-52A  
I2 #107B

이 팔이 관절염과 같은  
 질환이 있는 거라면  
 그것이 용암이 압수까지도  
 고려주세요.

IF THIS IS THE  
 FEATURED LIMB IN  
 AN ANTI, MAKE  
 SURE IT READS  
 EASILY



\* ESPECIALLY WITH  
ANTIS, GET MOST  
 AMOUNT OF ENERGY  
 OUT OF POSE



\* 특히 관절염과 같은  
 질환이 있는  
 에너지가 높게 해주세요.



pos ②

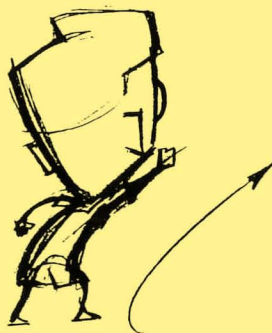


SL-53  
IR #107B



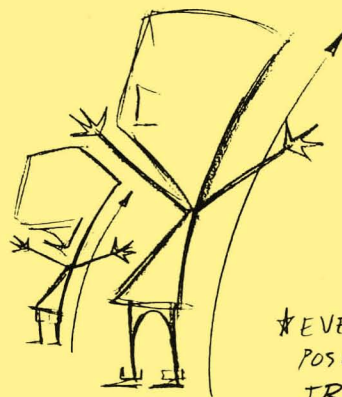
CLOSED EYES  
GRAPHIC

감은 눈 그래픽으로



❖ I KNOW IT CAN BE DIFFICULT WITH THE  
BIG HEADS AND THE LITTLE BODIES,  
BUT TRY TO GET THE MOST ENERGY  
OUT OF THE LINE OF ACTION AS  
POSSIBLE. BEND AND MOLD THE  
MODEL TO SERVE THE THRUST OF  
THE POSE

❖ 큰 머리와 작은 몸의  
캐릭터들이라서 힘들게  
안고 있습니다만 액션 라인에서  
최대치의 에너지를  
보여주도록 노력해 주세요.  
포즈의 추진력을 보여주기 위해  
모델을 휘게하고  
빚어주세요.



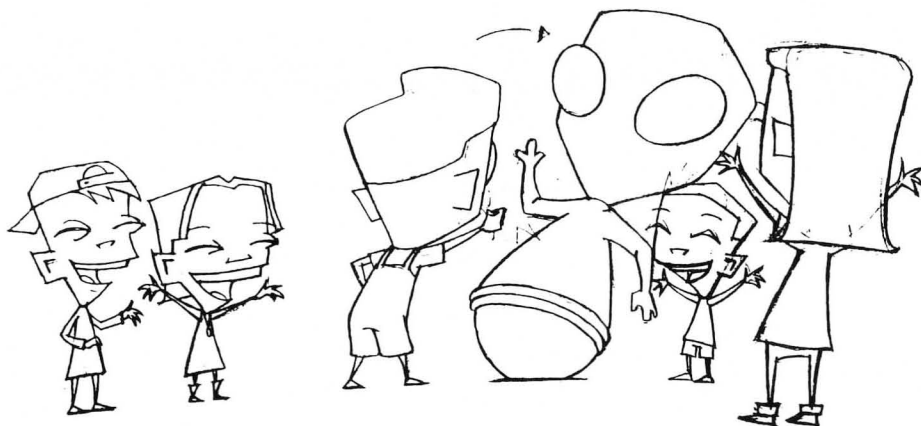
\*EVEN SIMPLE STATIC  
POSES LIKE THESE —  
TRY TO GET THE  
MOST ENERGY  
OUT OF THE LINE OF  
ACTION. BUILD THE  
MODEL ON THE LINE  
OF ACTION.

☆ 이렇게 심플한 정지된  
포즈에서도 액션의 라인에서  
최대한의 에너지가 보이도록  
하십시오.

액션 라인으로부터 시작해서  
캐릭터를 만드세요.

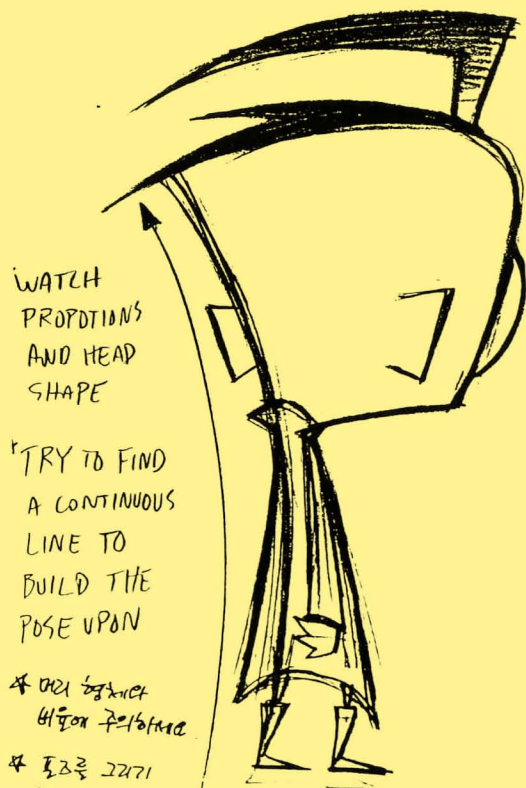


pos 5



SC- 53  
I.2# 107 B





WATCH  
PROPORTIONS  
AND HEAD  
SHAPE

TRY TO FIND  
A CONTINUOUS  
LINE TO  
BUILD THE  
POSE UPON

\* 머리 형상보다  
비율에 주의하세요

\* 토크를 그리기  
전에 계속할 수  
(이미지작 수) 있는  
라인을 찾아주세요



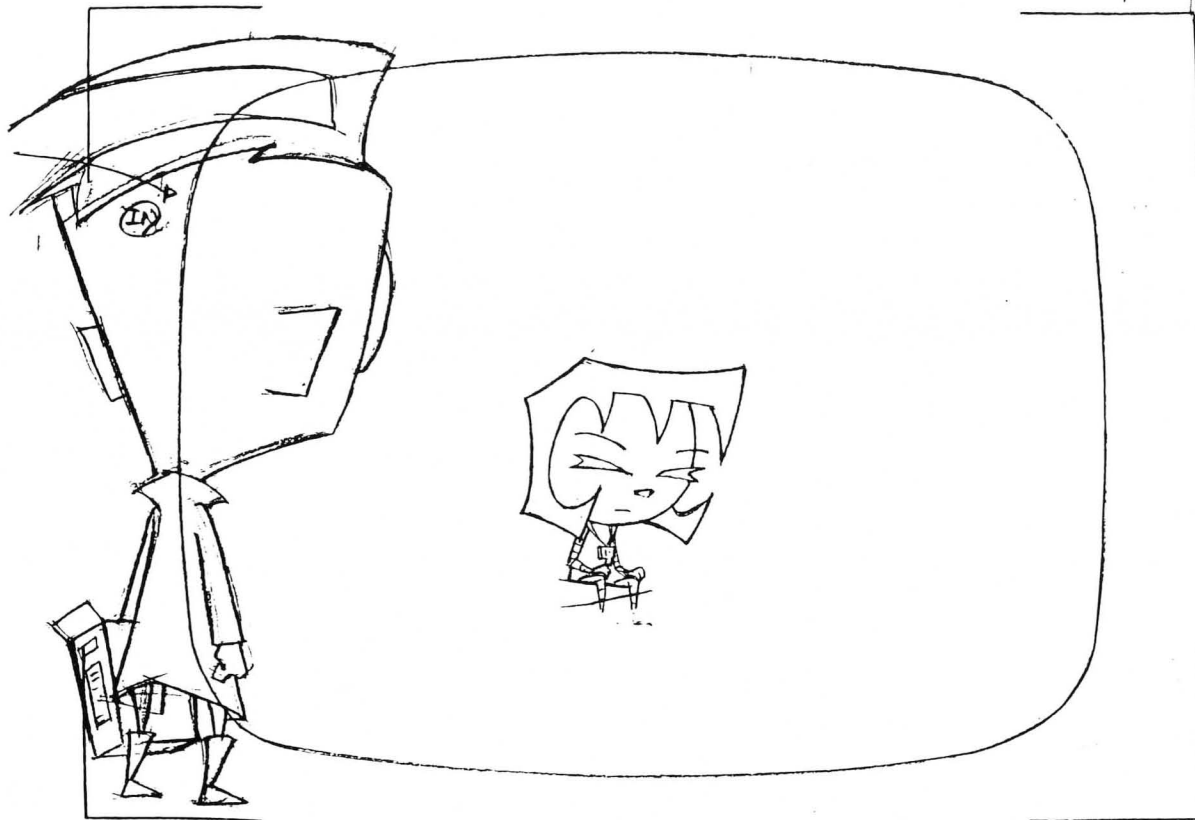
가즈의 이목구비는 매우 낮게  
위치해 있습니다. 이것과 같은  
약간 업샷이라고 해도.

FACIAL FEATURES  
VERY LOW ON CAZ,  
EVEN IN A SLIGHT  
UPSHOT LIKE THIS

SMALL BODY  
작은 몸.

X

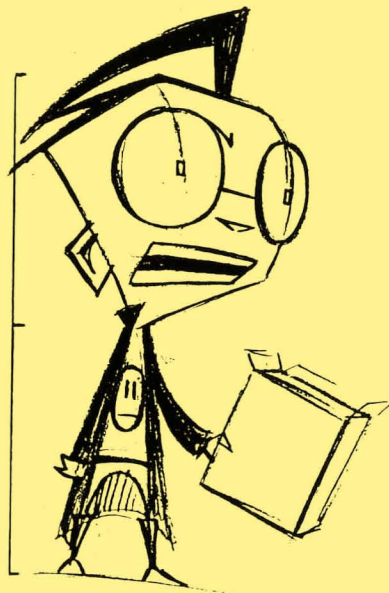
9T2 4



SC-91  
BG-91  
I.E #107B

ESPECIALLY IN THIS  
EPISODE, WHERE WE  
ARE JUMPING BACK  
AND FORTH IN TIME,  
IT IS CRUCIAL TO  
BE REALLY SPECIFIC  
WITH THE CHARACTERS'  
PROPORTIONS, AND NOT  
TO RELY TOO HEAVILY  
ON THE STORYBOARD  
DRAWING.

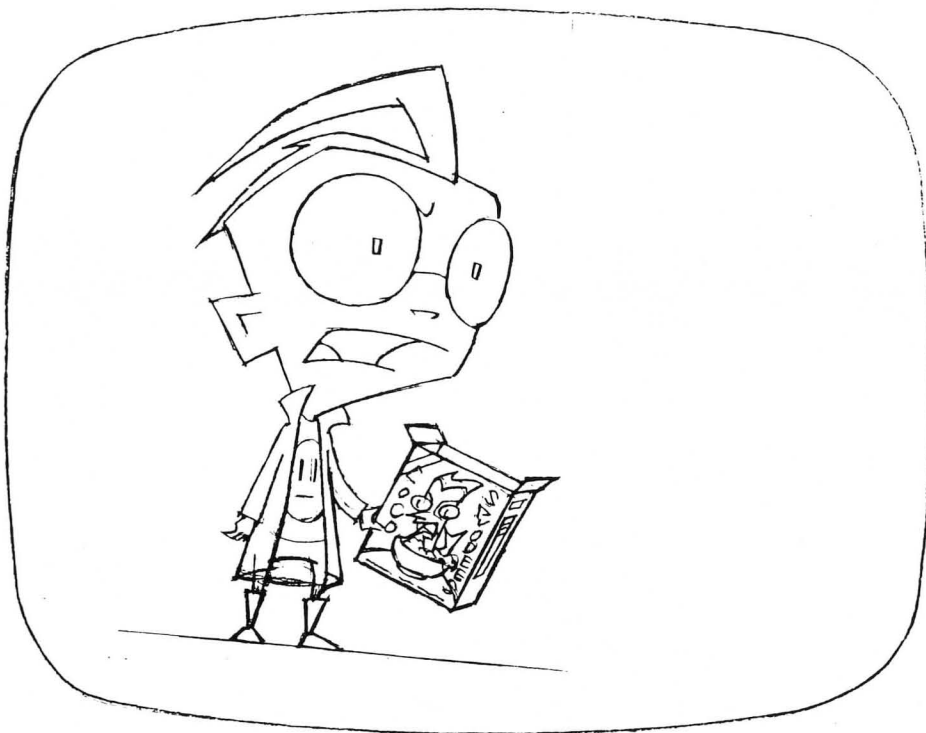
이런 에피소드라 같이 시간을  
전 후로 뛰어 넘어 다니는 경우에는  
캐릭터들의 몸 비례를 아주 구체적으로  
그려주고 콘티 그림에 너무 많이  
의존하지 않는 것이 매우 중요합니다.



X

954

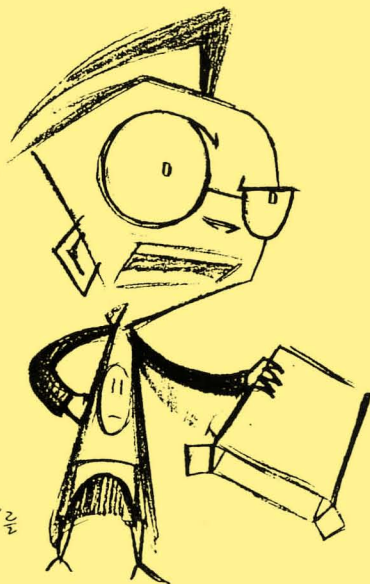
pos 0



SC-92  
46-92  
I-Z #107B

TRY TO GET  
MORE "GRAPHIC  
ENERGY" OUT OF  
EACH POSE. MAKE  
IT AS CLEAR AS  
POSSIBLE

각각의 포즈에서 "그래픽 에너지"를  
좀 더 드러낼 수 있도록  
해주세요. 최대한 분명하게.





pos ②



SC-92  
IR #107B



TRY TO GET THE MOST  
ENERGY OUT OF EVERY  
POSE - IN THE STORY-  
BOARD, THIS POSE IS  
A BIT TOO "BROAD,"  
OR GENERAL. DON'T  
BE AFRAID TO STRETCH  
THE LIMBS OUT A BIT  
FOR EMPHASIS.



모든 포즈에서 최대한의 에너지가 나타나도록 해주세요.  
- 캐릭터에서는 이 포즈가 좀 많이 강함했습니다.  
강조를 위해서는 팔 다리를 약간 더  
늘여도 괜찮습니다.





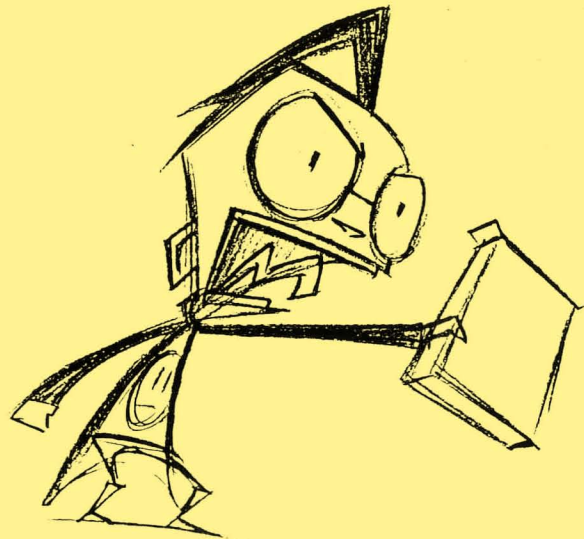
pos ②



SC-92  
I.E #107B

★ AGAIN, TRY TO GET  
THE MOST ENERGY  
OUT OF EACH POSE

여기 각 포즈에서  
최대량의 에너지가  
나타나도록 하세요

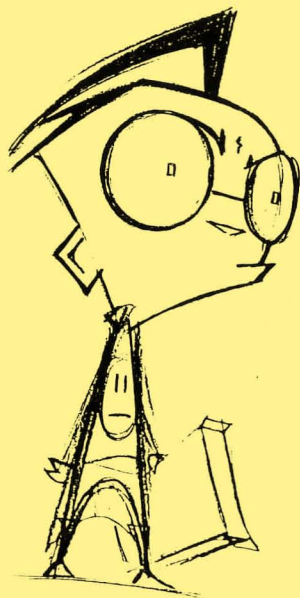




pos ④

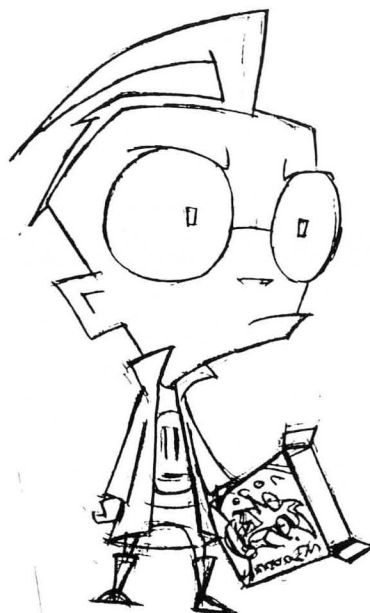


SC-92  
I2 #107B

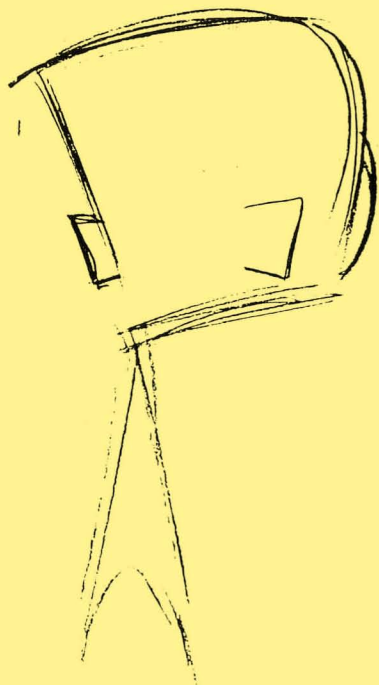


X

pos ⑤



SC-92  
IR #107B



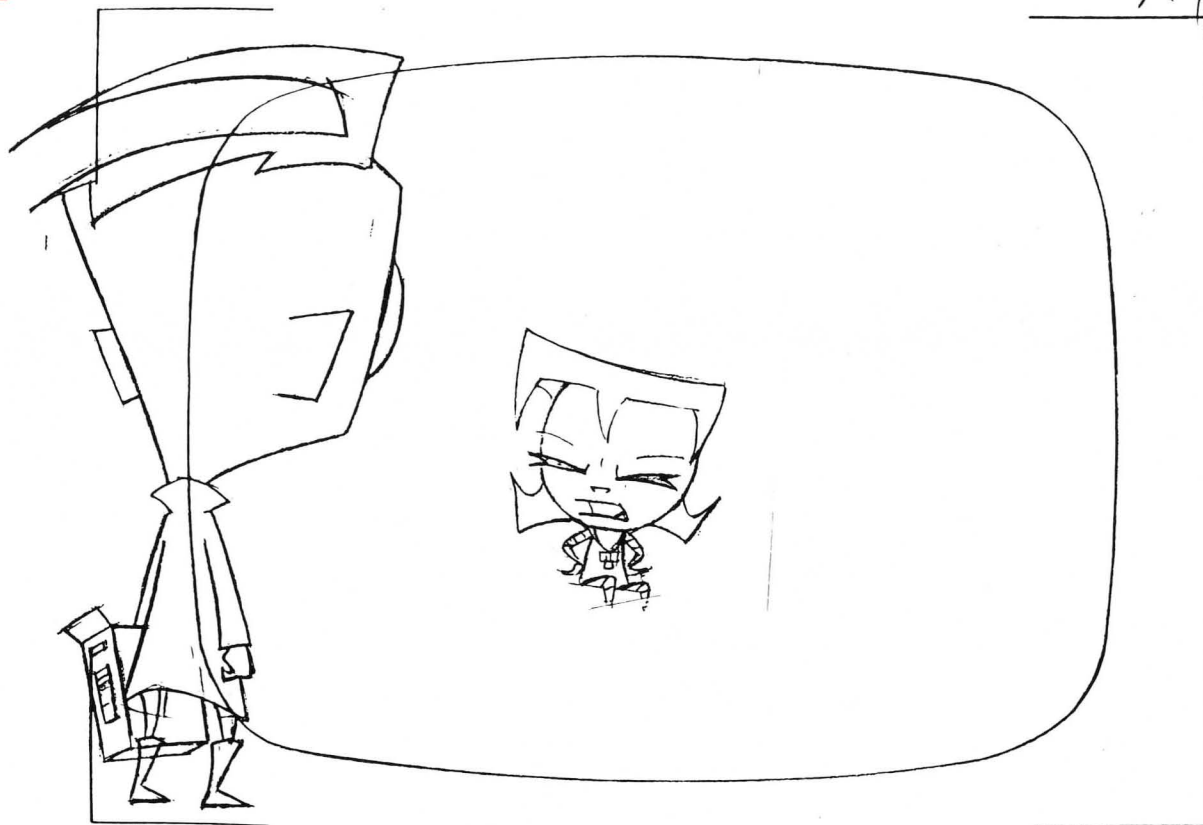
- 가즈의 이목구비는 얼굴에서  
매우 낮게 있음.
- 그래픽 입 모양

GAZ'S FEATURES  
VERY LOW ON FACE  
\*GRAPHIC MOUTH SHAPE

CLARITY  
OF POSE

분명한 포즈

X



950

pos 10

SC-93  
B6-91  
I.2 #107B



FULLY CONSTRUCT  
BALL SHAPE OF  
HEAD BENEATH  
HAIR

머리카락을 그리기 전에  
공모양의 머리 구조를  
담아야 합니다.

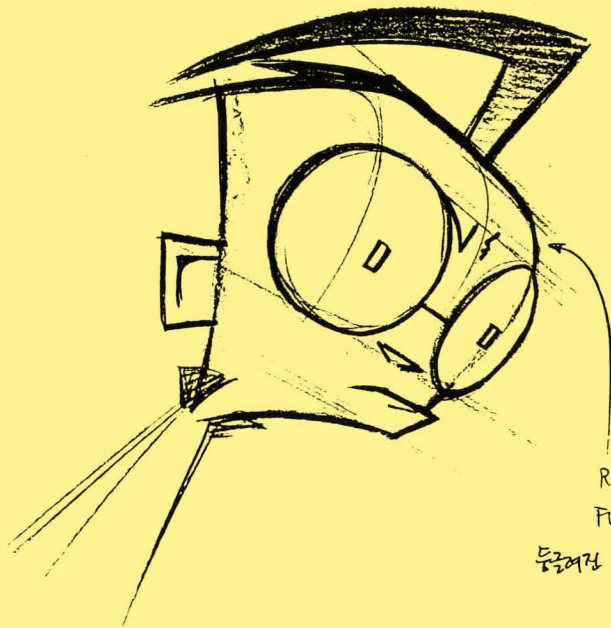


X

pos ⑤



SL-93  
I-8 #107B



\* 이 안에서 많이 너무 어려웠어.  
정확하게 되어야 합니다 -  
많은 포즈들에서 균형을 다시  
고려주세요.

\* DIB LOOKS TOO  
YOUNG IN THIS  
SCENE - SHOULD BE  
PRESENT DAY. RECONSTRUCT  
ALL THE POSES.

\* WATCH HEAD  
CONSTRUCTION.  
USE BOX IN PERSPECTIVE  
AS A GUIDELINE.

DO NOT RELY TOO HEAVILY  
ON STORYBOARD DRAWING -  
ALWAYS RECONSTRUCT

ROUNDED  
FOREHEAD

둥글어진 이마

\* 머리 구조에 주의하세요.

파스에 맞추어진 박스를 가이드로 삼으세요.

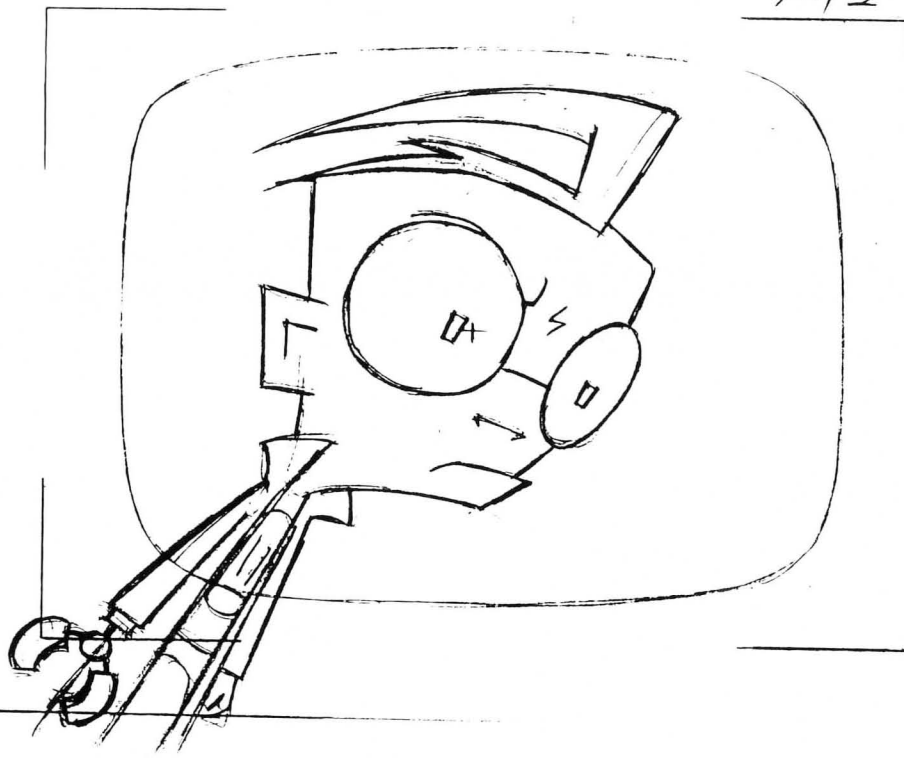
콘티 그림에 너무 많이 의존하지

말고 항상 다시 균형을 다시 고려하세요.



$\gamma H / \frac{1}{2} N$

pos ①

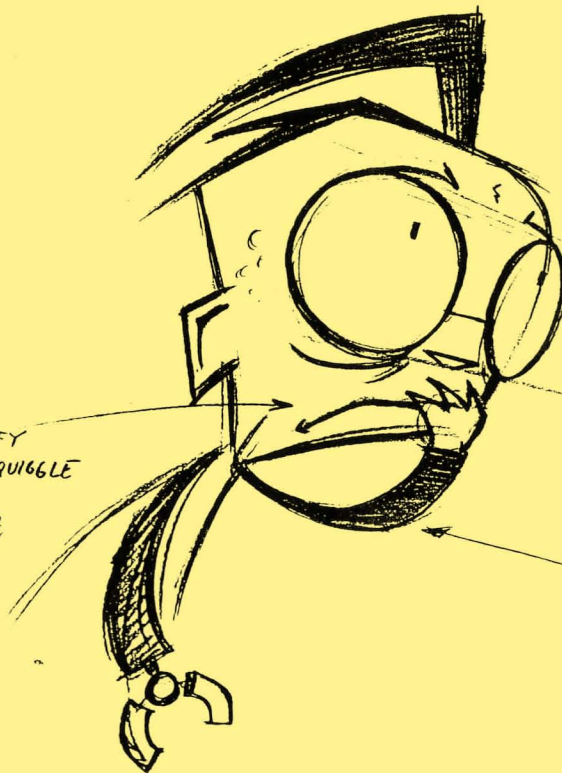


SL-94  
B6-96  
Iz#107B



LET'S SIMPLIFY  
THE MOUTH SQUIGGLE

입이 많고 어려운 것  
강조하  
43점이다

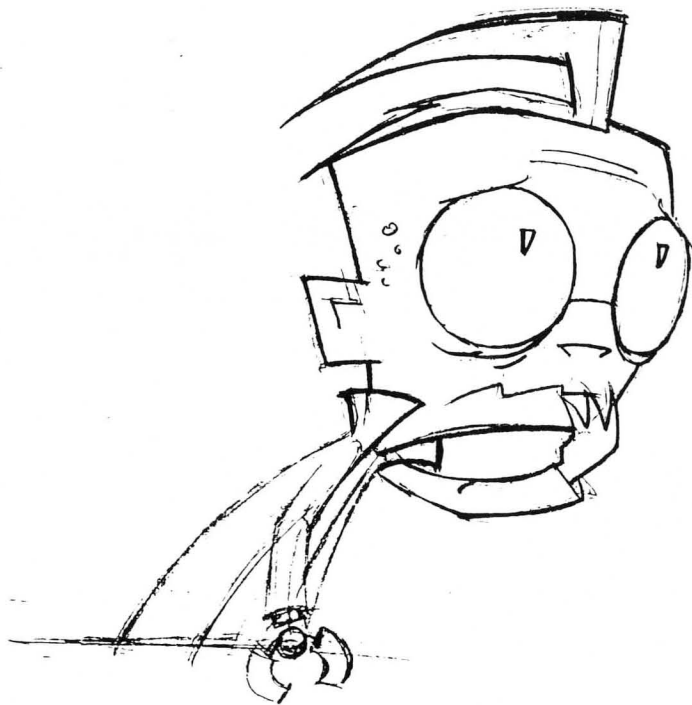


MORE GRAPHIC  
STRENGTH WITH  
LIMBS — EMPHASIZE  
LINE OF ACTION

팔 다리에 좀 더 힘이 들어가 보이는 그래픽  
- 액션 라인을 강조.



pos ⑥



SC-94  
I-2#107B



FACE LOW

얼굴이 낮게

아래의 레이아웃에서도  
가장의 높이 높  
기렸습니다

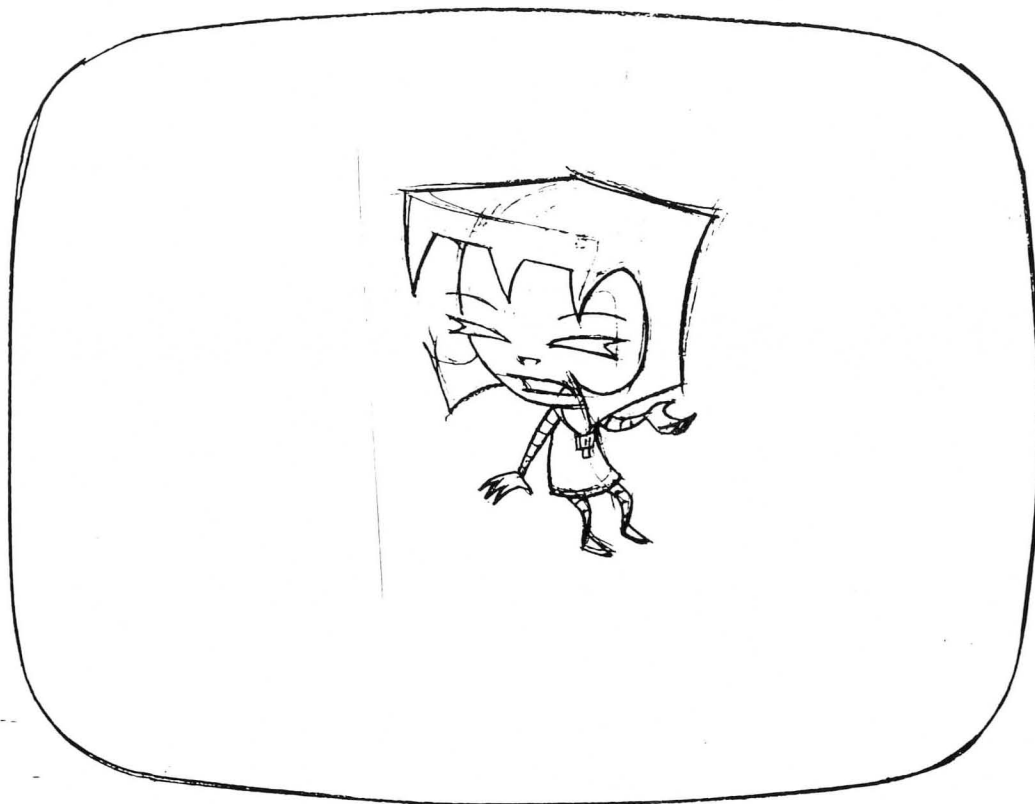
HER HANDS ARE  
GETTING A BIT  
LARGE IN THE  
LAYOUT BELOW

SKULL NECKLACE  
IS BIGGER

해골 목걸이는  
더 크게

X

107B



SC-95

B6-95

I-2 #107B



이런 가엾은 표정을 표현하기 위해  
이런 경우에는 입의 선을  
커브지게 해도 됩니다.

I THINK YOU CAN  
CURVE THIS MOUTH  
LINE IN A SITUATION  
LIKE THIS, TO  
GET A PITIFUL  
EXPRESSION

I THINK DIB IS SUPPOSED  
TO HAVE MORE OF A  
STOOPED POSTURE IN  
THIS SCENE

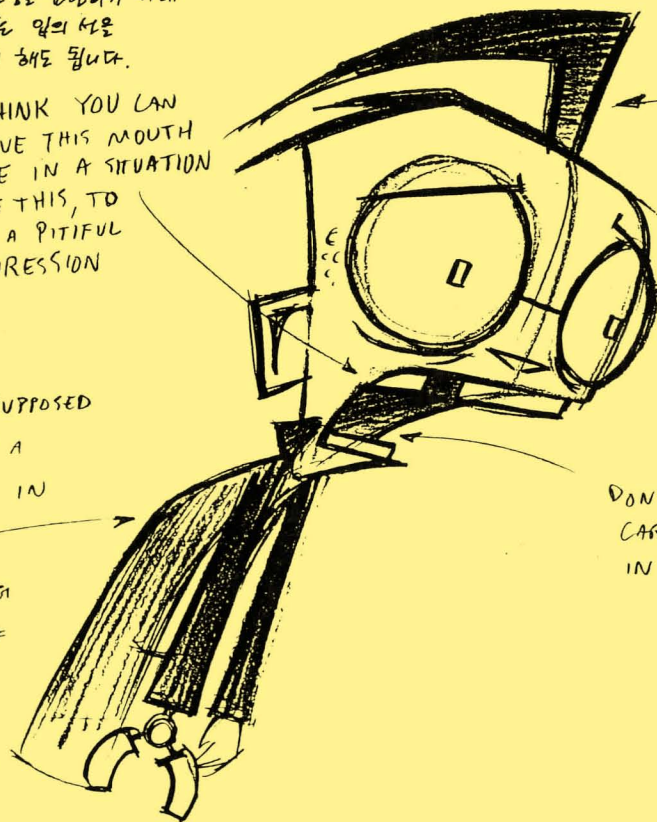
이 씬에서는 입이 좀 더  
몸을 구부러져 있어야  
할 것 같습니다.

덤의 뾰족한 머리카락의  
형질의 주의하세요.

WATCH THE  
SHAPE OF DIB'S  
HAIR SPIKE

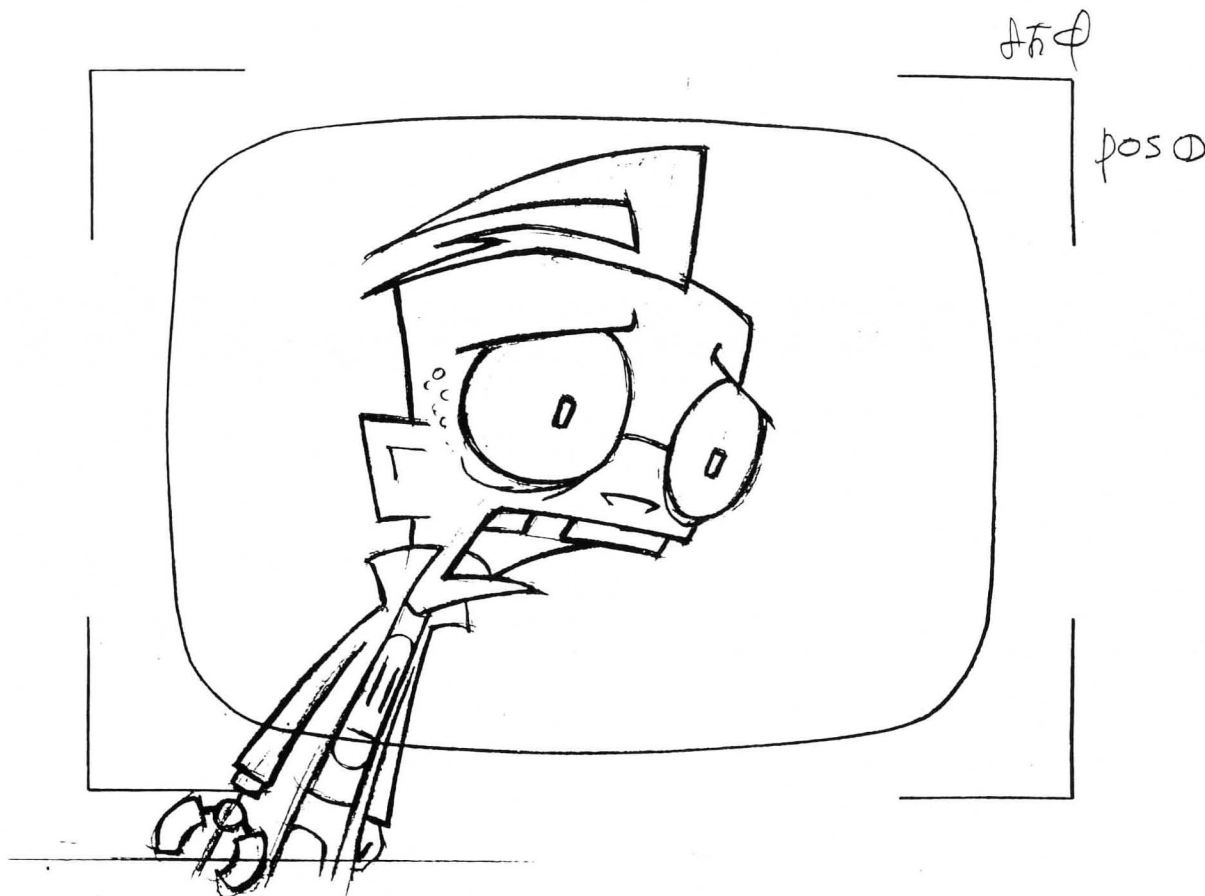
DON'T DRAW THE TRADITIONAL  
CARTOONY "APPLE"-TONGUE  
IN THE BACK OF MOUTHS

입의 뒤에  
이런 전통적  
만화 스타일의  
"사과" 모양 혀를  
그리지마세요.

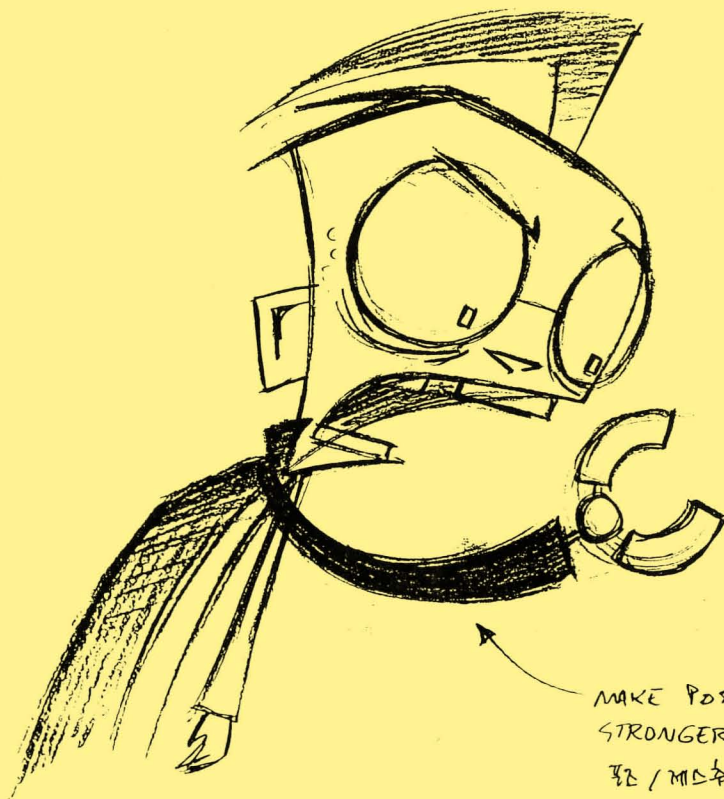




X



SC-96  
BG-96  
I-8#107B



MAKE POSE/GESTURE  
STRONGER

표현 / 미스터리 더 강하게 만들기.

X

pos ②

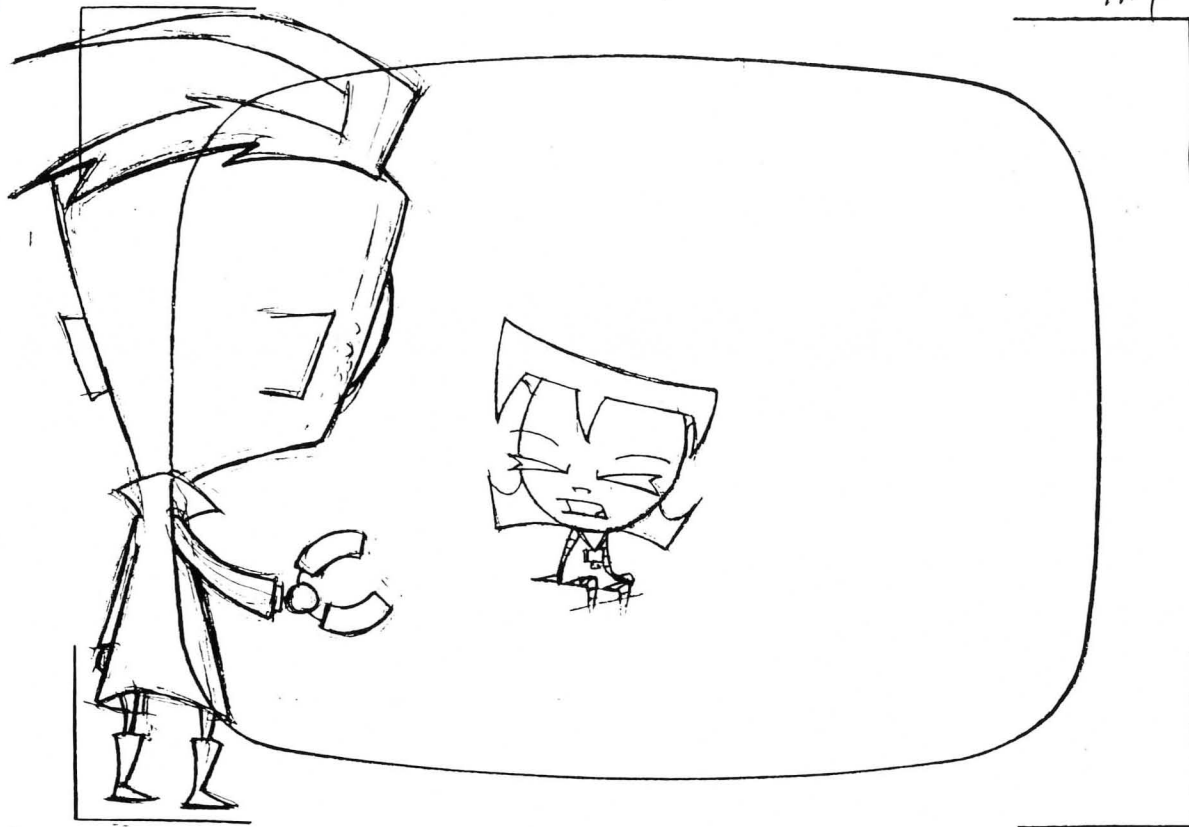


SL-96  
IE #107B



\* I KNOW IT APPEARS SO IN GAZ'S TURN-AROUND IN THE MODEL PACK, BUT TRY NOT TO DRAW HER FACE/HEAD TOO SWOLLEN, KEEP IT CONSISTENT IN THE SCENE

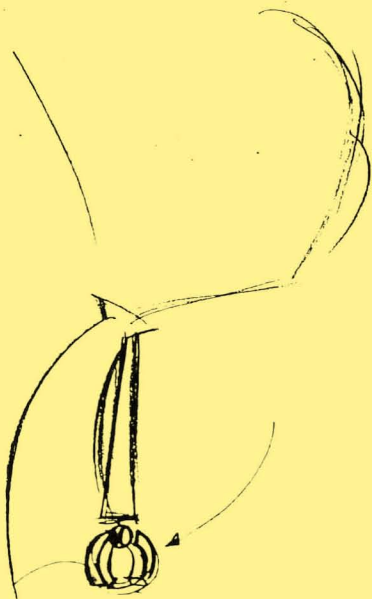
\* 모델 팩에 있는 가즈의 턴어라운드 (회전도) 모델에 그렇게 되어있는 것을 알고 있지만, 그녀의 머리가 너무 부풀어오르는 모양으로 그리지마세요, 씬 안에서 일정하게 흑영되도록 유지해주세요.



950

pos 0

SC-97  
BG-91  
Iz #107 B



GENERALLY, TRY TO AVOID

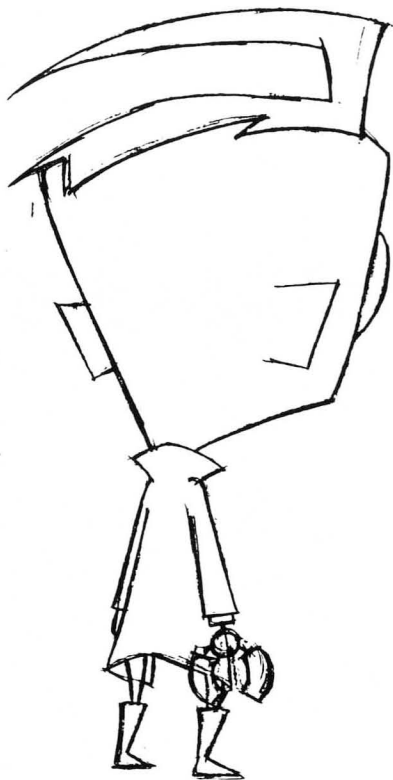
ARM/HAND GESTURES LIKE THESE →

THEY ARE TOO BLAND, TO "BROAD"



인상적인 우측 모양의 제스처를 피해주세요

이런 것들은 너무 감성적이고 재미 없습니다



pos ②

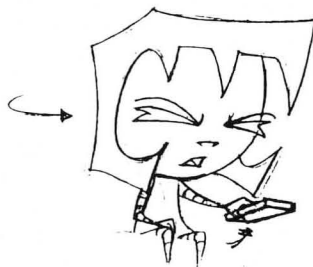
SC-97  
Iz#107B



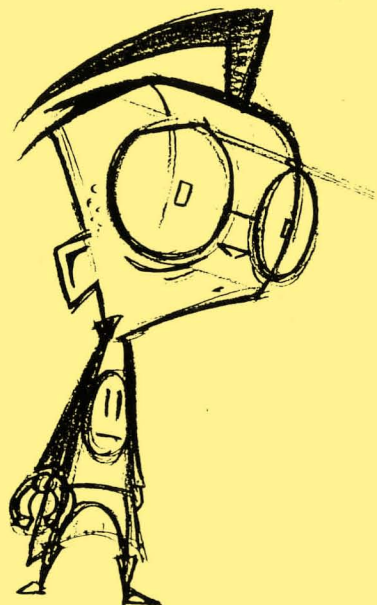




pos ③



SC-97  
IR#107B



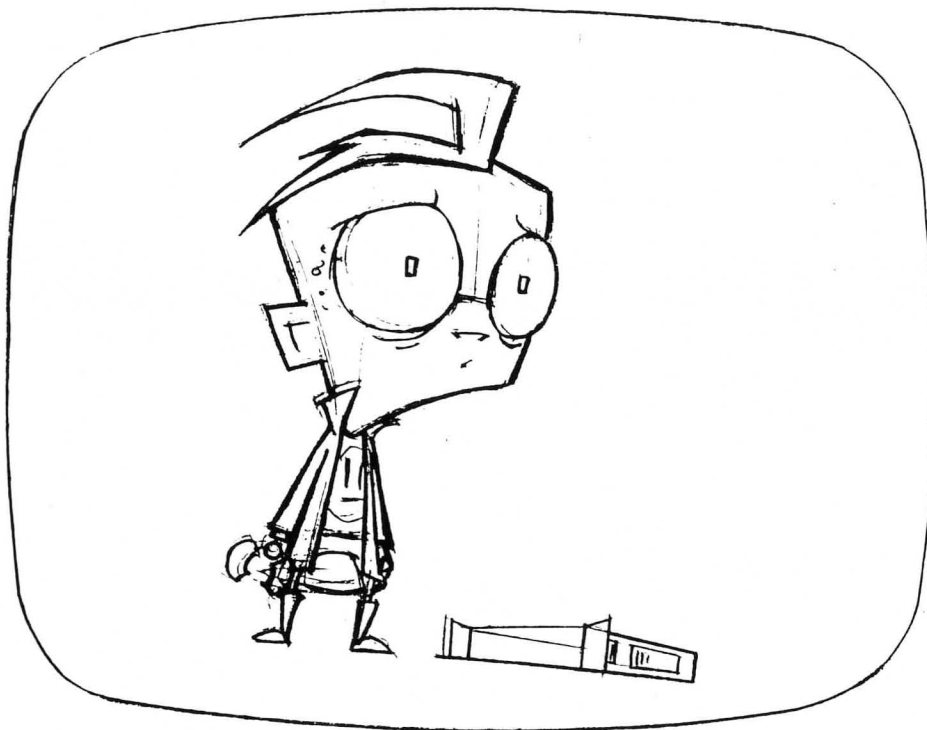
★ AGAIN, JUST USE BLOWN-UP  
STORYBOARD PANEL AS A  
STARTING POINT—BUT DON'T  
RELY ON IT TOO MUCH: ALWAYS  
RECONSTRUCT, DOUBLE-CHECK  
PROPORTIONS WITH MODEL SHEET

\* 다시, 확대형 플레이트는  
각각의 점으로만 이동시키고 - 너무  
많이 의존하지 마세요 : 항상  
새로 구조를 그리고 / 모델 시트와  
비교를 두 번 이상 확인하세요.

X

95φ

pos ①

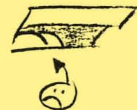


SC-9φ  
BK-92  
IZ #107B



NO CARTOONY "APPLE"-TONGUE  
IN BACK OF MOUTH

너무 만화적인 "사과" 모양 혀는  
쓰지 마세요



LET'S REALLY TRY TO AVOID  
THESE BROKEN-WRIST, PALM-  
UPWARD GENERIC GESTURES.  
TRY TO MIMIC THE POSE, BUT  
MORE IN THE STYLE

이런 식의 손목이 꺾이고 손바닥이 위로 올라가는  
일반적인 제스처는 피해주세요.

포즈는 따라주되 스타일이 맞게 해주세요.  
좀 더



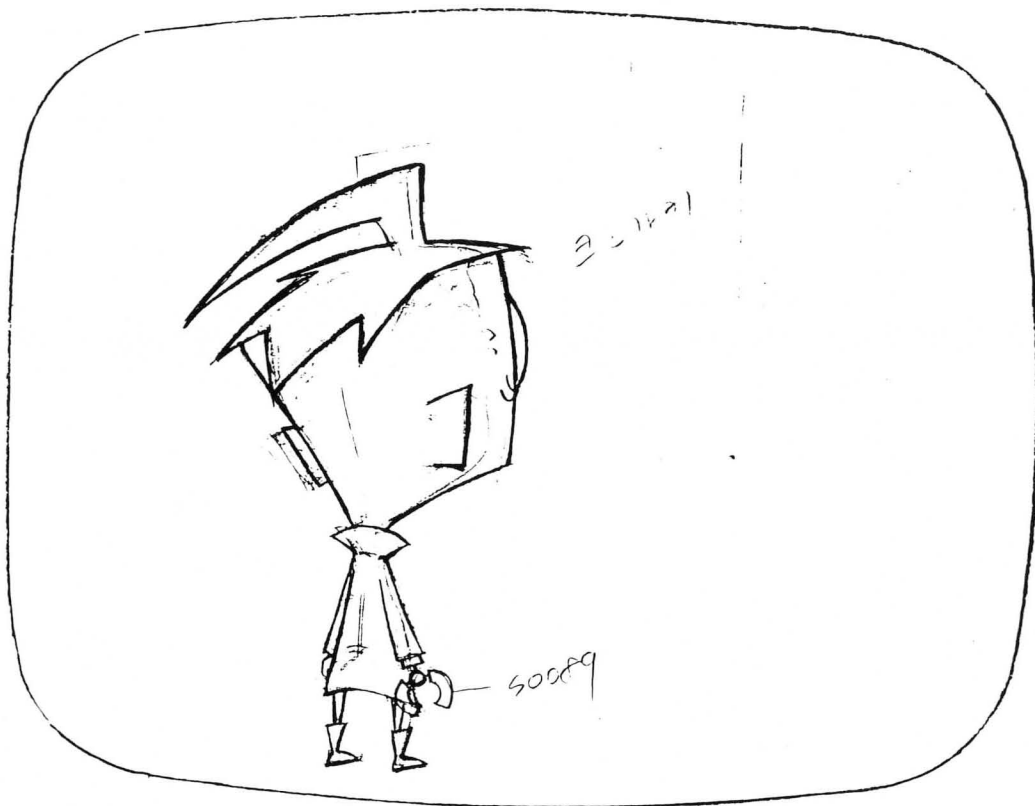
ROUNDED 둥글넓적 이마  
FOREHEAD

AGAIN, DIB'S PROPORTIONS  
LOOK TOO YOUNG IN THIS  
WHOLE SEQUENCE — PLEASE  
REVISE

또 다시, 이 시퀀스에서 내내  
딕의 몸 비례가 너무 어리게  
되어 있습니다 —  
수정해주세요

X

107B

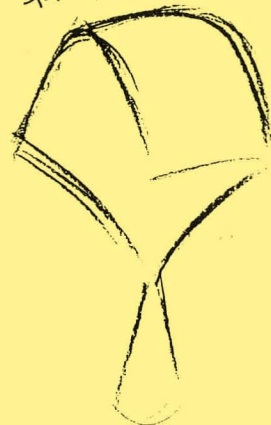
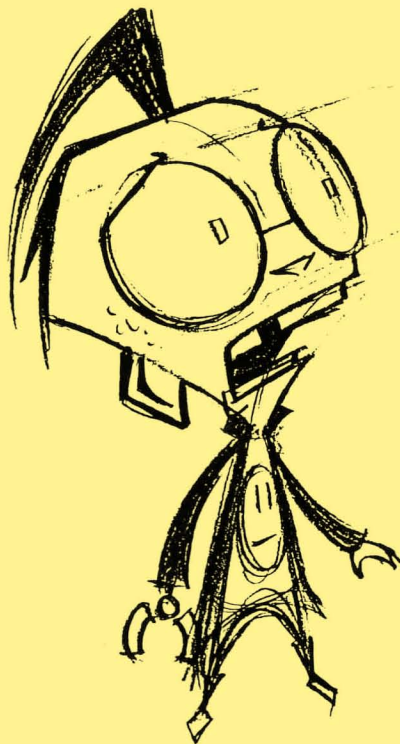


SC-102  
BG-102  
Iz #107B

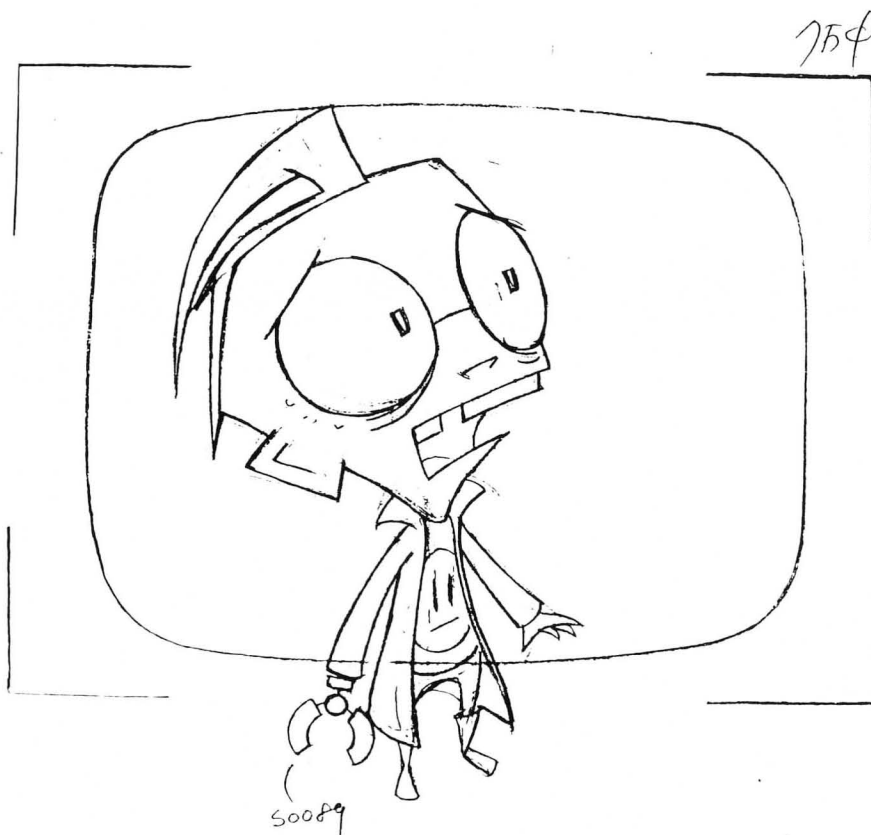


★ WATCH DIBS'  
HEAD SHAPE

앞의 머리 형상에  
주의하세요.



X



SC-103  
B6-103  
I-2 #107B